COMTEC
Other Solutions . . .
in-formation
Home Topics Show Room Contact Us Search&Map
FAQ&Tips SOFTIMAGE 3D
News Users Products FAQ&Tips Support School Links Hardware Members

> User interface
> Material/Rendering
> PHOENIX TOOLS
> from SOFTIMAGE Web
> File format
> MentalRay/Shader
> DNT
> Others
> Modeling
> Particle
> SDK-Saaphire
> Animation
> Install
> SDK-MentalRay

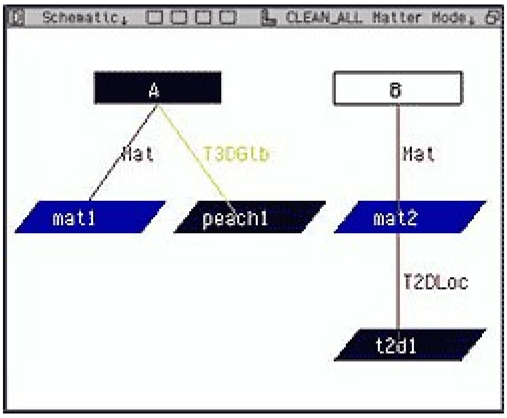
SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

RenderMapの使用方法

★RenderMap

- RenderMapは、V3.7のGenerateLightMapの機能を拡張したものです。計算自体は、mentalrayのレンズシェーダを使用して行います。（mentalray のライセンスが必要です。）
- 用途としては、ライト情報を焼き付けたテキスチャの作成、3Dtextureの色を焼き付けたテキスチャの作成。複数の2DLOcal Textureをまとめる、他のモデルと共有している部分にテキスチャを焼き付ける機能等があります。

例1）3Dtextureを2Dtextureに焼き付ける方法



1. Get-Primitive-Sphere(B-Spline)を2個、用意します。2個のモデルは同一の場所に置いておきます。
2. 片方（A）に3Dtexutreをアサインします。
   もう片方（B）に2DlocalTextureをアサインします。UVCoordnateでMappingします。
   注）焼き付けられるテキスチャは2Dlocalタイプである必要があります。MappingMethodをXY、XZ、YZなどの平行投影タイプにすると、Overwrapのエラーが表示され、計算できません。これは、平行投影の場合、裏側にもテキスチャが貼られ、モデル上の2カ所の部分が1つのテキスチャ領域を焼き付けようとするためとも考えれます。その他、Cylinderical、Spherical等でも大丈夫。
3. Bのモデルを非表示にします。これにより、Aのモデルの表面に色情報がサンプリングされ、Bのテキスチャに焼き付きます。
4. SchematicVIewでMaterModeをオンにします。これは、2DlocalTextureを指定するためです。

5. Matter-Txt_Oper-RenderMapでokし、SchematicView上でBのモデルの2DlocalTextureをピックします。
6. しばらくすると、計算が終了し、3Dtextureと同じ色を持つ2Dtexutreが作成されます。
7. Aのモデルを非表示にし、Bのモデルを表示します。
8. Bのモデルを選択し、Texture%G%k$rI=<($7$^$9!#(B

例2）複数の2DlocalTextureを1個のテキスチャにまとめる方法。

1. Get-Primitive-Cubeで2個のCubeモデルを作成し、同じ位置に配置します。
2. 片方のCube(A)の4面（底面、上面は除く）に2DlocalTextureを貼ります。
3. もう片方のCube(B)は、Aと同様の面を選択し、1枚のダミーの2Dlocal TextureをCylindericalで貼ります。この時、MaterialをConstantにすると、余分なハイライトがテキスチ ャに焼き付きません。
4. Bを非表示にします。
5. Rendermapを実行します。
6. 4枚のテキスチャがまとめられたテキスチャが作成されます。

≪ Back / Top ▲

”SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips”の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp